



メニューリファレンス



# NUENDO 5

Advanced Post, Live and Audio Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。

本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップコピー）。

Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2010.

All rights reserved.

**メニューリファレンス**

## はじめに

このマニュアルは、さまざまなメニュー項目を素早く確認できるよう、Nuendo のすべてのメインメニューの項目をリストアップしたものです。各メニューの詳細については『オペレーションマニュアル』を参照してください。

## Nuendo Expansion Kit について

Nuendo Expansion Kit は、Steinberg 社の Cubase に搭載された多数の作曲機能 ("Cubase Music Tools") を標準の Nuendo アプリケーションに追加するための製品です。Nuendo Expansion Kit (NEK) は単体の製品として、Steinberg 社製品の販売店で購入することができます。

このマニュアルでは、NEK に該当する項目に「NEKのみ」と記載します。

## Nuendo メニュー (Mac OS X のみ)

### Nuendo について (About Nuendo)

メニュー項目を選択すると、Nuendo のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開きます。

### 環境設定 ...

「環境設定 (Preferences)」ダイアログは複数のページによって構成され、各種の設定とオプションを含んでいます。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。[適用 (Apply)] ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

選択したページの詳細については、ダイアログの [ヘルプ (Help)] ボタンで確認してください。

### 終了

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか?」というダイアログが表示されます。

## ファイル (File) メニュー

### 新規プロジェクト (New Project)

新しくプロジェクトを作成するためのメニュー項目です。「空白 (Empty) プロジェクト」もしくはプロジェクトテンプレートを選択するための「新規プロジェクト (New Project)」ダイアログが表示されます。ここには各種のプロジェクトに適した構成のテンプレートがいくつか用意されています。プロジェクトをテンプレートとして保存すると、作成したテンプレートもこのリストに加えられます。

リストから 1 つを選択し、[OK] ボタンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示されます。ここでは新規プロジェクトに関連するすべてのファイルを保存するフォルダーを設定します。既存のフォルダーを選択するか、新しいフォルダーを作成して新規プロジェクトの保存先を決定します。

### 新規ライブラリー ... (New Library...)

ライブラリーを作成するメニュー項目です。ライブラリーは「独立したプール ファイル」であり、特定の 1 つのプロジェクト (拡張子 ".npl") に属するものではありません。このメニュー項目を選択すると、ライブラリーのすべてのファイルを保存するプロジェクトフォルダーを指定するためのダイアログが表示されます。ライブラリーは、サウンドエフェクトのコレクションなど、異なるさまざまなプロジェクトからアクセスするファイルを保存するのにとても便利です。

### 開く ... (Open...)

このメニュー項目を選択すると、保存されたプロジェクトファイルを選択して開くためのファイルダイアログが表示されます。Nuendo のプロジェクトファイルの拡張子は ".npr" です。複数のプロジェクトを同時に開くことができますが、アクティブとなるプロジェクトは常に 1 つだけです。プロジェクトウィンドウ左上隅にある、明るい色で表示されたボタンは、現在、そのプロジェクトがアクティブであることを示しています。

### ライブラリーを開く ... (Open Library...)

ライブラリーファイル (上記項目を参照) を開きます。開かれたライブラリーは、別枠に 1 つの独立したプールウィンドウとして表示されます。

### 閉じる (Close)

現在アクティブなウィンドウを閉じるコマンドです。プロジェクトウィンドウがアクティブであれば、そのプロジェクトウィンドウが閉じられます。

## 保存 (Save)

前回の保存後、プロジェクトに対して行なわれたすべての変更を保存します。「保存 (Save)」は、プロジェクトを現在の名前で現在の場所に保存するコマンドです。

## 名前をつけて保存 ... (Save As...)

「名前をつけて保存 (Save As)」を選択すると、現在のプロジェクトに別の名前をつけ、新規のプロジェクトフォルダーを指定して保存できます。

## プロジェクトのバックアップ ... (Back up Project...)

プロジェクトを新しい空のフォルダーに保存するためのメニュー項目です。バックアップの作成に役立ついくつかのオプションが用意されています。

プロジェクトのバックアップを実行すると、プロジェクトに関連するすべてのファイル（上の2つのオプション設定が適用されます）が新規フォルダーに保存されます。オリジナルのプロジェクトフォルダーの内容に手が加わることはありません。しかし、「オリジナルプロジェクトで未使用なファイルやビデオファイルはもう必要ない」と確信できるなら、バックアップのバージョンからそれらを除外できます。

## テンプレートとして保存 ... (Save as Template...)

どんなプロジェクトでもテンプレートとして保存することが可能です。選択したテンプレートをベースに新規プロジェクトをスタートすることができるように、新規プロジェクトを作成する際、有効なテンプレートのリストが表示されます。

保存されたテンプレートには、オリジナルプロジェクト内にあるすべてのクリップやイベントなどが含まれています。

## ライブラリーの保存 ... (Save Library...)

現在開かれているアクティブなライブラリーを保存します。ライブラリーファイルの拡張子は「.npl」です。

## 最後に保存した状態に戻す (Revert)

現在のプロジェクトを、最後に保存されたバージョンに戻すためのメニュー項目です。最後の保存以降に新しい録音ファイルを作成している場合、それらを保持するか削除するかを選択できます。

## ページの設定 ... (Page Setup...) (NEKのみ)

このメニュー項目を選択すると、標準ダイアログの「ページ設定 (Page Setup)」が表示されます。スコアを印刷する前に用紙サイズなどを設定してください。このメニュー項目はスコアエディターが開いているときに利用できます。

## 印刷 ... (Print...) (NEKのみ)

標準ダイアログの「印刷 (Print)」が表示されます。印刷するページや部数などを設定してください。このメニュー項目は、スコアエディターが開いているときに利用できます。

## 読み込み (Import)

オプション	説明
オーディオファイル... (Audio File...)	オーディオファイルを直接、プロジェクトに読み込むのに使用します。読み込まれるファイルは、選択されているオーディオトラックのカーソル位置に配置されます。
オーディオ CD... (Audio CD...)	「オーディオ CD の読み込み (Import from Audio CD)」ダイアログが開かれるので、希望するトラックを指定して読み込みます。詳細についてはダイアログのヘルプを参照してください。
ビデオファイル... (Video File...)	ビデオトラックにビデオを読み込むためのダイアログが開かれます。ビデオトラックは自動的に作成されるので、読み込み前に用意する必要はありません。読み込まれるビデオは現在のカーソル位置に配置されます。
ビデオファイルのオーディオ... (Audio from Video File...)	ディスク上のビデオファイルからオーディオを抽出するのに使用します。選択したビデオファイルのオーディオは Wave ファイルに変換され、プロジェクトのオーディオフォルダーに保存されます。
MIDI ファイル... (MIDI File...)	タイプ「0」（1つのトラックに全データを保持）またはタイプ「1」（複数トラックのデータ）の MIDI ファイルを読み込むことができます。読み込みの際、ファイルを現在のプロジェクトに読み込む、または新規プロジェクトを作成して読み込む、のどちらかを選択できます。
トラックファイル... (Track Archive...)	他の Nuendo プロジェクト（または Cubase プロジェクト）から書き出されたトラックを現在のプロジェクトに読み込む機能です。
クリップパッケージ... (Clip Package...)	クリップパッケージを開くための項目です。クリップパッケージは、特定の「サウンド」を構成する複数のオーディオファイルをまとめて保存したり呼び出したりするのに使用します。

オプション	説明
テンポトラック (Tempo Track)	テンポトラックの情報（拍子記号のイベントなど）は、専用の xml ファイル（拡張子「.smt」）として書き出すことができます。このメニュー項目は、他のプロジェクトから書き出されたテンポトラックファイルを読み込むのに使用します。ファイルが読み込まれると、それまでのテンポトラック データがすべて置き換えられます（この操作は取り消すことが可能です）。
MusicXML... (NEK のみ)	MusicXML ファイル（バージョン 1.1）を読み込むのに使用します。これにより、楽譜データを Nuendo で再現できます。もっとも、Nuendo が対応している楽譜パラメーターには、若干の制限があることに注意してください。
AES31...	AES31 ファイル（拡張子 ".adl"）を開き、Nuendo プロジェクトに変換するのに使用します。AES31 は、異なるアプリケーションやプラットフォームの間でプロジェクトを効率よくやり取りするために考案された、オープンなファイル交換形式です。
CSV Marker...	CSV マーカーファイル（拡張子 ".csv"）を開き、マーカートラックに変換するのに使用します。
EDL CMX 3600...	EDL CMX ファイル（拡張子 ".edl"）を開き、マーカートラックに変換するのに使用します。
OMF...	OMF（Open Media Framework Interchange）ファイルを開き、Nuendo プロジェクトに変換するのに使用します。
OpenTL...	OpenTL ファイルを開き、Nuendo プロジェクトに変換します。OpenTL ファイルは Tascam 社のハードディスク レコーディング システム用に開発されたファイル交換形式です。
AAF...	AAF ファイルを開くのに使用します。ダイアログが表示されるので、AAF ファイルを新規のプロジェクトに読み込むか、現在のプロジェクトに読み込むかを指定します。

## 書き出し (Export)

オプション	説明
MIDI ファイル ... (MIDI File...)	MIDI トラックのデータをスタンダード MIDI ファイルとして書き出します。
MIDI ループ ... (MIDI Loop...)	Nuendo の MIDI ループ（拡張子「.midiloop」）ファイルを書き出すのに使用します。MIDI ループには、MIDI パートの情報と共に、インストゥルメントトラックのプリセットとして記録されるすべての設定情報が保存されます。

オプション	説明
オーディオ ミックスダウン... (Audio Mixdown...)	アウトプットバスをミックスダウンして書き出すためのメニュー項目です。1 つのオーディオトラックチャンネルを書き出すだけでなく、ミキサーのどんなオーディオ チャンネルでも (VST インストゥルメントチャンネル、FX チャンネル、グループチャンネル、ReWire チャンネルなど) 書き出すことが可能です。ミックスダウンの結果（エフェクトやオートメーション、EQ をすべて含む）は 1 つのファイルとしてディスクに保存されます。ファイル形式も選択可能です。
選択された トラック... (Selected Tracks...)	現在のプロジェクトで選択されているトラックの内容を、ミキサー設定、オートメーション、エフェクトなどと共にすべて書き出します。 書き出されたトラックは「読み込み (Import)」サブメニューの「トラックファイル (Track Archive...)」を選択することで、他の Nuendo プロジェクトに読み込むことができます。
クリップ パッケージ... (Clip Package...)	複数のオーディオファイルをもとめてクリップパッケージとして保存するのに使用します。
テンポトラック (Tempo Track)	テンポトラックの情報（拍子記号のイベントなど）を、専用の xml ファイル（拡張子「.smt」）として書き出すのに使用します。書き出したファイルは、他のプロジェクトに読み込んで利用できます。
スコア (Scores) (NEK のみ)	この項目を使用すると、スコアエディターの楽譜をビットマップなどの画像ファイルとして書き出せます。
MusicXML... (NEK のみ)	楽譜を MusicXML ファイルとして書き出すのに使用します。Nuendo が対応している楽譜パラメーターには若干の制限があることに注意してください。
AES31...	現在のプロジェクトを AES31 ファイル（拡張子 ".adl"）として書き出します。AES31 は、異なるアプリケーションやプラットフォームの間でプロジェクトを効率よくやり取りするために考案された、オープンなファイル交換形式です。
CSV Marker...	マーカートラック（複数可）を CSV マーカーファイルとして保存するのに使用します。たとえば、マーカーの配置情報として利用できます。
OMF...	アクティブなプロジェクトを OMF（Open Media Framework Interchange）ファイルとして書き出すのに使用します。

オプション	説明
OpenTL...	現在のプロジェクトを OpenTL ファイルとして書き出します。OpenTL ファイルはTascam 社のハードディスク レコーディング システム用に開発されたファイル交換形式です。
AAF...	現在のプロジェクトを AAF ファイルとして書き出すのに使用します。ダイアログが表示されるので、詳細を設定したうえで書き出しを実行します。

## ビデオファイルのオーディオを置き換え ... (Replace Audio in Video File...)

ビデオファイルにオーディオを挿入します。ビデオファイルにオーディオトラックがすでに含まれている場合、挿入するオーディオによって置き換えられます。

ただし、下記の場合はオーディオファイルが置き換えられません。

- MP3 等の圧縮されたオーディオ信号が含まれている場合
- ビデオファイルに音声が結合されている場合
- 挿入するオーディオファイルが、もとのオーディオファイルよりも大きい容量の場合

## ファイルの整理 ... (Cleanup...)

プロジェクトフォルダー内にあるファイルのうち、使用されていないものを探して削除し、ハードディスクのスペースを節約する機能です。

## 環境設定 ... (Preferences...)

⇒ Mac OS X の場合、「環境設定(Preferences)」ダイアログは「Nuendo」メニューから開きます。

「環境設定 (Preferences)」ダイアログは、アプリケーションの全体的な動作など、各種の設定項目をまとめた複数のページで構成されています。左側のリストから各項目を選択すると、その設定ページが表示されます。[適用 (Apply)] ボタンをクリックすると、このダイアログを閉じることなく、変更した設定を有効にすることが可能です。

選択したページの詳細については、ダイアログの [ヘルプ (Help)] ボタンで確認してください。

## キーボードショートカット ... (Key Commands...)

「キーボードショートカット (Key Commands)」ダイアログでは、Nuendo のほとんどすべての機能に対してキーボードショートカットを設定 (新規に設定、または既存のキーボードショートカットをお好みのものに変更) することが可能です。ダイアログの項目の詳細については、[ヘルプ (Help)] ボタンで確認してください。

## 最近使用したプロジェクト (Recent Projects)

このメニュー項目のサブメニューには、最近使用したプロジェクトへのショートカットが表示されます。表示の順は時間の順に従っています。前回使用したプロジェクトがいちばん上に表示されています。

## 終了 (Quit)

⇒ Mac OS X の場合、このコマンドは「Nuendo」メニューにあります。

プログラムを終了するメニュー項目です。現在開いているプロジェクトにまだ保存されていない変更がある場合、プログラムを終了する前に、「このプロジェクトを保存しますか？」というダイアログが表示されます。

## 編集 (Edit) メニュー

### 元に戻す / 再実行 (Undo/Redo)

Nuendoは任意の編集ポイントまでさかのぼることが可能な多機能のマルチ「アンドゥ」機能を搭載しています。実行されたほぼすべての操作を取り消すことが可能です。

- 最後に行なわれた操作を取り消すには、「編集 (Edit)」メニューから「元に戻す (Undo)」を選択、または対応するキーボードショートカット (デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Z]) を実行してください。  
もう一度「元に戻す (Undo)」を選択すると、もう 1 つ前の操作が取り消されます (以下同様)。
- 「元に戻す (Undo)」によって一度取り消した操作を復活させるには、「編集 (Edit)」メニューから「再実行 (Redo)」を選択、または対応するキーボードショートカット (デフォルトでは [Ctrl]/[Command]+[Shift]+[Z]) を実行してください。  
取り消された操作は、新しい操作をするまで「再実行」することが可能です。(新しい操作を行なった時点で「再実行 (Redo)」スタックがクリアされます。次項を参照してください)

⚠ 「ファイル (File)」メニューの「環境設定 (Preferences)」、「全般 (General)」ページにある、「元に戻す」ステップ最大値 (Maximum Undo)」の設定により、元に戻るレベル (何段階の取り消しが可能か) を設定できます。

## 編集履歴 ... (History...)

「編集履歴 ... (History...)」ダイアログには、「元に戻す (Undo)」スタック (実行された操作を順に並べたもの、最後の操作をいちばん上に表示) と「再実行 (Redo)」スタック (取り消された操作を順に並べたもの、最後に取り消された操作をいちばん下に表示) が表示されています。2 つのスタックは分割線によって分けられています。

「元に戻す (Undo)」スタックと「再実行 (Redo)」スタックの間の分割線を移動することによって (「元に戻す (Undo)」スタックから「再実行 (Redo)」スタックに、あるいはその逆に操作項目を移動することによって)、複数の操作を 1 度に「元に戻す (Undo)」/「再実行 (Redo)」することができます。

操作の取り消しと再実行の流れを複数のブランチ (Branch) に分けて記録することもできます。詳細については、オペレーションマニュアルの『ファイルの扱い方』の章にある『プロジェクトファイルの取り扱いについて』を参照してください。

## 切り取り / コピー / 貼り付け (Cut/Copy/Paste)

いくつかの選択されたイベント (または選択された範囲) をカット、またはコピーし、それらをカーソル位置にペーストすることができます。

## 元のポジションに貼り付け (Paste at Origin)

元の位置 (そのイベントがカット、またはコピーされた位置) にイベントをペーストするコマンドです。

## 削除 (Delete)

選択されたイベントをすべて削除します。

## カーソル位置で分割 (Split at Cursor)

選択されたイベントをカーソル位置で分割します。イベントが選択されていない場合、カーソル位置を横切るすべてのイベント (全トラックのイベント) が分割されます。

## 左右ロケータ位置で分割 (Split Loop)

すべてのイベントが左右ロケータ位置で分割されます。

## 左のすべてを削除 (Cut Head)

カーソルの左側、選択範囲がある場合には選択範囲の左側にあるすべてのデータを削除します。OS のクリップボードには、データがコピーされません。

## 右のすべてを削除 (Cut Tail)

カーソルの右側または選択範囲の右側にあるすべてのデータを削除します。OS のクリップボードには、データがコピーされません。

## 範囲 (Range)

「範囲 (Range)」のサブメニューに示される項目のオプションは以下のとおりです。

オプション	説明
左右ロケータ間全体をコピー (Global Copy)	選択範囲内のすべてをコピーします。
範囲を詰めて切り取り (Cut Time)	選択範囲を削除し、クリップボードに記憶します。削除された範囲によって空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を詰めて削除 (Delete Time)	選択範囲は削除されます。空いたスペースを詰めるように、右側のイベントは左に移動します。
範囲を広げて貼り付け (Paste Time)	クリップボード上のデータが現在のトラックの選択範囲の開始位置に挿入されます。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
範囲を広げて元のポジションに貼り付け (Paste Time at Origin)	クリップボード上のデータを元の位置にペーストします。ペーストされるデータのスペースを作るため、既存のイベントは右に移動します。
分割 (Split)	選択範囲に接するすべてのイベント / パートが選択範囲の境界線によって分割されます。
範囲外を削除 (Crop)	一部分が選択範囲に含まれるイベント / パートはすべてクロップ (切り抜き) されます。つまり、選択範囲外の部分が削除されます。イベントの一部分が選択されているイベント以外には影響はありません。
無音部分を挿入 (Insert Silence)	トラックの選択範囲の開始位置から選択範囲に等しい長さの無音部分 (空のスペース) が挿入されます。選択範囲の開始位置より右のイベントは右に移動します。選択範囲の開始位置に接するイベントは分割され、右の部分が右に移動します。



## 選択 (Select)

このメニュー項目のサブメニューに表示されるオプションは、現在選択しているツール（通常のイベント選択ツール、すなわち矢印ツール、あるいは範囲選択ツール）によって異なります。

### 矢印ツール

オプション	説明
すべて (All)	ウィンドウ上のすべてのイベントを選択します。
なし (None)	イベントの選択をすべて解除します。
反転 (Invert)	選択/非選択を切り替えます。現在選択されているイベントはすべて選択が解除され、代わりに現在選択されていないイベントがすべて選択されます。
左右ロケーター間 (In Loop)	一部、あるいは全部が左右ロケーター間にあるすべてのイベントが選択されます。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトカーソルの左に位置するすべてのイベントが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルの右に位置するすべてのイベントが選択されます。
同じピッチ - 全オクターブ (Equal Pitch - all Octaves)	オクターブにかかわらず、選択されたノートと同じピッチの MIDI ノートすべて (MIDI エディター内のみ) を選択します。
同じピッチ - 同オクターブ (Equal Pitch - same Octave)	選択されたノートと同じオクターブで同じピッチの MIDI ノートすべて (MIDI エディター内のみ) を選択します。
ノート範囲のコントローラーを選択 (Select Controllers in Note Range)	選択されたノートの範囲の中にある MIDI コントローラー データを選択します。
トラック上の全イベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックのすべてのイベントを選択します。
カーソル位置のイベント (Events under Cursor)	選択トラック上でプロジェクトカーソルが接しているイベントをすべて選択します。

### 範囲選択ツール

オプション	説明
すべて (All)	プロジェクトウィンドウの場合、プロジェクトの開始から終了までの間で、全トラックをカバーする領域が選択されます。サンプルエディターの場合、クリップ全体が選択されます。
なし (None)	現在の選択範囲を解除します。

オプション	説明
左右ロケーター間 (In Loop)	左右ロケーターの間を選択範囲とします。プロジェクトウィンドウの場合、選択は全トラックにまたがります。
プロジェクト開始からカーソル位置まで (From Start to Cursor)	プロジェクトの開始位置からプロジェクトカーソルまでが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
カーソル位置からプロジェクト終了まで (From Cursor to End)	プロジェクトカーソルからプロジェクトの終了位置までが選択範囲となります。プロジェクトウィンドウの場合、範囲選択ツールで選択されたイベントのあるトラックが選択されます。
イベント範囲 (Select Event)	サンプルエディターで有効なメニューです。編集イベントに含まれるオーディオ部分を選択します。
選択トラック上の全イベントを選択 (All on Selected Tracks)	選択トラックのすべてのイベントを選択します。
選択範囲の左端をカーソル位置に設定 (Left Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の左端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
選択範囲の右端をカーソル位置に設定 (Right Selection Side to Cursor)	現在の選択範囲の右端をプロジェクトカーソルの位置に移動します。
範囲を次のイベントに移動 (Range to Next Event)	選択範囲を、現在、選択されているトラック上にある次のイベントの開始地点または選択範囲に重なっているイベントの終了地点のうち、近い方に移動させます。移動後、選択が解除されます。
範囲を前のイベントに移動 (Range to Previous Event)	選択範囲を、現在、選択されているトラック上にある前のイベントの終了地点または選択範囲に重なっているイベントの開始地点のうち、近い方に移動させます。移動後、選択が解除されます。
範囲を次のイベントまで拡大 (Enlarge Range to Next Event)	選択範囲の右端を、現在、選択されているトラック上にある、次のイベントの開始地点、または、選択範囲に重なっているイベントの終了地点のうち、近い方にまで拡張します。
範囲を前のイベントまで拡大 (Enlarge Range to Previous Event)	選択範囲の左端を、現在、選択されているトラック上にある、前のイベントの終了地点、または、選択範囲に重なっているイベントの開始地点のうち、近い方にまで拡張します。

## 名前の変更 ... (Rename...)

プロジェクトのオブジェクト（トラック、イベント、パート、リージョン、プール内のオーディオイベントなど）を 1 つ、または複数、選択したうえで、この項目を選択すると、「オブジェクト名の変更」ダイアログが開かれます。ダイアログ内の設定項目を利用すると、選択されたオブジェクトの名前を一度に効率よく変更できます。特に大きなプロジェクトで活用すると編集や管理の効率が上がります。

## 複製 (Duplicate)

「複製 (Duplicate)」を選択すると、選択されているイベントのコピーが作成され、そのままオリジナルのすぐうしろ（右側）に置かれます。複数のイベントが選択されている場合、それらすべてが「1 つのユニット」としてコピーされ、各イベント間の相対的な距離は保たれます。

## 反復複製 ... (Repeat...)

この項目を選択すると、ダイアログが開かれ、現在選択されているイベントのコピーを複数作成する操作を行なえます。この操作では通常のイベントを作成することも「共有コピー」を作成することもできます。上記「複製 (Duplicate)」機能に似ていますが、コピーの数を指定できる点が異なります。

## 左右ロケーター間で反復して複製 (Fill Loop)

複数のコピーが左ロケーターから右ロケーターまで並べられます。最後のコピーは、右ロケーターの位置で終了するように、自動的に短く切られます。

## 移動 (Move to)

サブメニューには以下のようなオプションが用意されています。

オプション	説明
カーソル (Cursor)	選択イベントをプロジェクトカーソルの位置に移動します。同一トラックで複数のイベントが選択されている場合、最初のイベントがカーソル位置から開始し、続くイベントがその後ろに元の間隔を保って並べられます。
元のポジション (Origin)	選択イベントは、それぞれの元のポジション（それらがもともと録音された場所）に移動します。

オプション	説明
前面に移動/背面に移動 (Front/Back)	この機能はイベントの位置を実際に変更するわけではありませんが、選択されたイベントをそれぞれ、前面 / 後面に移動します。重なったイベントがあつて、部分的に隠れているイベントを表示するのに便利です。 オーディオイベントの場合、「見えるセクションを再生する」という原則があるので、この機能は非常に重要です。一部が隠されたオーディオイベントを前面に移動する（または、隠れているイベントを背後に移動する）ことにより、そのイベント全体を再生することが可能になります。 イベントのコンテキストメニューから「前へ (To Front)」を選択することも可能ですが、機能は若干異なります。

## 独立コピーに変換 (Convert to Real Copy)

新しいバージョンのコピーを作成し、プールに追加するコマンドです。独立コピーは、コピー元とは無関係に編集できます。

## グループ / グループを解除 (Group/Ungroup)

複数のイベントをグループにまとめ、1 つのユニットとして扱うことが可能です。これは、グループの 1 つのイベントを編集すると、その編集内容がグループの他のすべてのイベントにも適用されることを意味します。

イベントによるグループを解除するには、「グループを解除 (Ungroup)」を選択してください。

## ロック .../ ロックを解除 (Lock.../Unlock)

誤ってイベントを編集してしまったり、移動してしまうことのないように選択イベントをロックすることができます。ロックの対象となる属性は以下のとおりです（どの組み合わせも可）。

オプション	説明
ポジション (Position)	この属性がロックされた場合、イベントを移動することはできません。
サイズ (Size)	この属性がロックされた場合、イベントのサイズを変更することはできません。
他 (Other)	このオプションがロックされた場合、上記の他の編集（フェードの調整、イベントのボリューム、処理など）を行なうことはできません。

この機能によってロックする属性は、「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「編集操作 (Editing)」ページにある「イベント属性をロック (Lock Event Attributes)」欄のポップアップメニューで設定してください。

ロックされたイベントを選択し、「ロックを解除 (Unlock)」を選択すると、イベントのロックが解除されます。

### ミュート / ミュートを解除 (Mute/Unmute)

「ミュート (Mute)」を選択すると、選択イベントをミュートする（無音にする）ことができます。

選択イベントのミュートを解除するには「ミュートを解除 (Unmute)」を選択してください。

### アクティブプロジェクトのロジカルエディター ... (Project Logical Editor...)

プロジェクトロジカルエディターを開きます。プロジェクト全体に対して、詳細な「検索と置換」操作を行なうことができます。

### ロジカルエディタープリセット (Process Project Logical Editor)

このサブメニューには、プロジェクトロジカルエディターで使用できる、さまざまなプリセットが収められています。

### オートメーションをイベントに従わせる (Automation follows Events)

この機能をアクティブにすると、トラックでオートメーションを含むイベントやパートを移動した際に、オートメーションイベントも一緒に移動します。つまり、特定のイベントに作用すべきオートメーションイベントが、プロジェクトの元の位置に残されることなく、イベントと共に移動します。この機能は「環境設定 (Preferences dialog)」ダイアログの「編集操作 (Editing)」ページでもアクティブにすることができます。

### カーソル位置のイベントを自動的に選択 (Auto Select Events under Cursor)

この機能をアクティブにすると、選択されたトラックでプロジェクトカーソルに接触するすべてのイベントが自動的に選択されます。この機能は「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「編集操作 (Editing)」ページでもアクティブにすることができます。

### 選択したトラックを拡大 (Enlarge Selected Tracks)

この機能をアクティブにすると、プロジェクトウィンドウで選択されたトラックの高さが自動的に拡大されます。この機能は「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「編集操作 (Editing)」-「プロジェクト / ミキサー (Project & Mixer)」ページでもアクティブにすることができます。

### ズーム (Zoom)

「ズーム (Zoom)」のサブメニューには以下のオプションが用意されています。

オプション	説明
ズームイン (Zoom In)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームインします。
ズームアウト (Zoom Out)	プロジェクトカーソルを中心に、1 段階だけズームアウトします。
全体を表示 (Zoom Full)	「プロジェクト全体」が見渡せるようにズームアウトします。この「プロジェクト全体」とは、プロジェクトの開始点から「プロジェクト設定 (Project Setup)」ダイアログで定められた「長さ」を意味します。
選択範囲を拡大表示 (Zoom to Selection)	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、縦、横方向にズームインします。
選択範囲をズーム (水平方向のみ) (Zoom to Selection (Horiz.))	現在の選択部分が画面いっぱいになるように、横方向にズームインします。
イベント全体を表示 (Zoom to Event)	サンプルエディターで有効なオプションです。
垂直方向にズームイン (Zoom In Vertical)	縦方向に1段階だけズームインします。
垂直方向にズームアウト (Zoom Out Vertical)	縦方向に1段階だけズームアウトします。
トラックを拡大表示 (Zoom In Tracks)	選択トラックを縦方向に1 段階だけズームインします。
トラックを縮小表示 (Zoom Out Tracks)	選択トラックを縦方向に1 段階だけズームアウトします。
選択トラックを拡大表示 (Zoom Selected Tracks)	選択トラックについては縦方向に1 段階だけズームインし、他のすべてのトラックの高さを最小化します。
ズームを元に戻す / 再実行 (Undo/Redo Zoom)	「ズームを元に戻す (Undo Zoom)」を選択すると、最後のズーム操作が取り消されます。「ズームを再実行 (Redo Zoom)」を選択すると、取り消されたズーム操作が復活します。取り消し可能なズーム操作のステップ数は通常の編集操作の「元に戻す」操作ステップ数と同じです。この値は「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「全般 (General)」ページで設定できます。

### マクロ (Macros)

マクロをすでに作成してある場合、それらは「マクロ (Macros)」のサブメニューに表示されます。マクロは、複数の機能もしくはコマンドを組み合わせた一連の操作であり、1 つの手順でまとめて実行されるものです。「キーボードショートカット (Key Commands)」ダイアログで設定します。

# プロジェクト (Project) メニュー

## トラックを追加 (Add Track)

サブメニューから選択したタイプのトラックを追加できます。「トラックプリセットの使用 ... (Using Track Preset...)」を選択するとダイアログが開かれ、トラック プリセットまたは VST プリセットを検索できます。

## トラックを複製 (Duplicate Tracks)

選択したトラックの複製を作成します。

## 選択トラックを削除 (Remove Selected Tracks)

選択されたトラックとそのパート / イベントのすべてをプロジェクトウィンドウから削除します。

## 空のトラックを削除 (Remove Empty Tracks)

イベントを 1 つも含まないトラックを削除します。

## トラックの折りたたみ (Track Folding)

プロジェクトウィンドウのイベント ディスプレイに何を表示するかに関するメニュー項目です。表示、隠すを素早く切り替えることができます。たとえば、オートメーションのトラックを素早く折りたたむことが可能です。

オプション	説明
選択したトラックの状態を切り替える (Toggle Selected Tracks)	選択されたトラックの折りたたみの状態を切り替えます。折りたたまれたトラック (サブトラックが非表示) は展開され、展開されたトラック (全サブトラックを表示) は折りたたまれます。
トラックを折りたたむ (Fold Tracks)	プロジェクトウィンドウで開かれたフォルダートラックすべてを折りたたみます。正確にどのような形で機能するかは、「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「トラック上のすべての内容を折りたたむ (Deep Track Folding)」設定により異なります。
トラックを展開する (Unfold Tracks)	プロジェクトウィンドウで閉じられたフォルダートラックすべてを展開します。正確にどのような形で機能するかは、「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「トラックのすべての内容を折りたたむ (Deep Track Folding)」設定によって異なります。
折りたたみの状態を切り替える (Flip Fold Tracks)	プロジェクトウィンドウのトラックすべての折りたたみの状態を切り替えます。すべての折りたたまれたトラックは展開され、すべての展開されたトラックは折りたたまれます。

オプション	説明
使用中のオートメーションをすべて表示 (Show All Used Automation)	使用しているオートメーションのトラックをすべて開きます (全トラック)。
オートメーションを隠す (Hide All Automation)	開かれているオートメーションのトラックをすべて隠します。

## トラックの変換 (Convert Tracks)

この項目から選択できるサブメニュー項目を利用すると、複数のチャンネルで構成されたトラックを複数のモノラルトラックに分けることができます。また、複数のモノラルトラックを 1 つのマルチチャンネルトラックにまとめることもできます。この機能は異なるアプリケーション間でファイルをやり取りする場合などに利用できます。

これらの機能の詳細については、オペレーションマニュアルの『ファイルの扱い方』の章を参照してください。

## プール (Pool)

プロジェクトに属するすべてのクリップ (オーディオとビデオファイル) を収納するオーディオ プールが開かれます。

## マーカー (Markers)

マーカー ウィンドウを開きます。マーカーは位置を記憶したもので、プロジェクト上の重要な場所に素早く移動することを可能にします。

## テンポトラック (Tempo Track)

このメニュー項目を選択すると、テンポトラックエディターが開かれます。テンポを基準にするトラックの場合、そのテンポはテンポトラック (トランスポートパネルの [TEMPO] ボタンでアクティブにします) に従わせることができます。テンポトラックにはテンポチェンジが含まれる場合もあります。

## ブラウザー (Browser)

プロジェクトの内容をリスト表示するプロジェクトブラウザーウィンドウを開きます。このリストには全トラックの全データが示されています。また、表示された値を変更することが可能です。

## トラックシート (Track Sheet)

この項目を選択すると「トラックシート (Track Sheet)」ダイアログが開かれます。トラックシートはプロジェクトの内容をテキスト形式で表した一覧表です。すべてのオーディオおよびビデオトラックと、その内容、そして、それぞれのタイムポジションが記録されています。トラックシートはプリントアウトできます。

## オートメーションパネル (Automation Panel)

Nuendo のオートメーション機能のすべてにアクセス可能なオートメーションパネル (このウィンドウは移動可) を開きます。

## テンポの計算 ... (Beat Calculator...)

「テンポの計算 ... (Beat Calculator...)」ウィンドウを開きます。録音された材料 (オーディオ、または MIDI) のテンポを計算することができます。

## カーソル位置でタイムコードを設定 (Set Timecode at Cursor)

カーソルの位置にタイムコードを設定することによって、プロジェクト開始の位置を設定できます。Nuendo と外部デバイス (ビデオテープなど) を同期させている場合、この値は、外部デバイスのどのタイムコード フレームがプロジェクトの開始に対応するかを表します。

プロジェクト開始の位置の設定は「プロジェクト設定 (Project Setup)」でも可能ですが、プロジェクトのあるポジションが、外部デバイスのタイムコードのどのポジションと同時となるべきかが分かっている場合にはこちらのメニューの方が便利です。プロジェクトカーソルを目的の位置に移動して「カーソル位置でタイムコードを設定 (Set Timecode at Cursor)」を選択し、表示されたダイアログで、対応するタイムコードのポジションを入力します。「開始 (Start)」の値はそれに従って調整されます。

## ノートパッド (Notepad)

テキストノートパッドを開きます。

## プロジェクト設定 ... (Project Setup...)

プロジェクトの全般的なパラメーター設定を行なうダイアログです。詳細については、ヘルプのダイアログで確認してください。

## オートフェード設定 (Auto Fades Settings...)

「オートフェード (Auto Fades)」ダイアログを開きます。ここでは各種のフェードオプションを設定できます。詳細については、[ヘルプ (Help)] ボタンをクリックしてヘルプ文書を参照してください。

## オーディオ (Audio) メニュー

### 処理 (Process)

基本的にオーディオ処理は、まずイベントの選択を行ない、次に「処理 (Process)」のサブメニューから機能を選択し、処理を適用するという手順で実行します。各種処理ダイアログの機能やパラメーターの詳細については、それぞれのダイアログにある [ヘルプ (Help)] ボタンをクリックしてヘルプ文書を参照してください。

オプション	説明
アコースティックスタンプ (Acoustic Stamp)	選択したオーディオに特定の空間音響特性 (残響) を加えます。さまざまな空間条件で録音された、ごく短い信号音 (インパルス) に対する反応データを基にして、オーディオ信号が処理されます。
エンベロープ (Envelope)	選択されているオーディオにボリュームエンベロープを適用します。
フェードイン/ アウト (Fade In/Out)	フェードインやフェードアウトを設定するのに使用します。
ゲイン (Gain)	選択されているオーディオのゲイン (レベル) を変更するのに使用します。
クリップボード データのミックス (Merge Clipboard)	クリップボードにコピーされているオーディオを、現在選択されているオーディオに (選択の開始位置を起点として) ミックスします。ミックス (挿入) するオーディオは、クリップボードにコピーされている必要があります。このため、あらかじめサンプルエディターで希望するオーディオ範囲を選択し、コピーまたは切り取り (カット) 操作を行なっておきます。
ノイズゲート (Noise Gate)	設定されたスレッシュホールド値よりも音量レベルが低いオーディオ範囲を検出し、無音化します。
ノーマライズ (Normalize)	この機能を利用すると、オーディオの最大レベルを設定できます。希望するレベル値を指定すると、まず、現在の最大レベルが検出され、その値が指定されたレベルに一致するよう、オーディオ全体のレベルが変更 (増幅または減衰) されます。ノーマライズ機能は、録音レベルの低すぎたオーディオのレベルを全体的に持ち上げる場合によく使用されます。
位相の反転 (Phase Reverse)	選択したオーディオデータの位相を反転します。画面上の波形は上下が反転することになります。
ピッチシフト (Pitch Shift)	オーディオのピッチ (高さ) を変更します。ピッチの変更に対応してオーディオの長さを変更することも、ピッチだけ変更して長さを保持することもできます。複数のピッチを指定して「ハーモニー」を生成したり、作成したエンベロープカーブに沿ってピッチシフトを行なうこともできます。

オプション	説明
DC オフセットの除去 (Remove DC Offset)	選択したオーディオの DC オフセットがゼロになるよう、全体のレベル値を調整します。「DC オフセット」とは、信号に DC (直流) 成分が加わった場合に生じる「ずれ」です。波形を見ると、レベル値ゼロを示す水平の軸から上下方向にずれているため、視覚的にわかる場合もあります。DC オフセットは、実際に聞こえてくる音には影響させませんが、「ゼロクロッシング」の検出や特定の処理機能に影響が出るので、取り除くことが望ましいでしょう。 DC オフセットが生じる場合、通常、録音の最初から最後まで一定のオフセットがあるため、この機能は常にオーディオクリップ全体に適用することをおすすめします。
リサンプル (Resample)	現在とは異なるサンプリングレートでオーディオデータをサンプリングし直すことによって、長さ、テンポ、ピッチを変更する機能です。
前後に反転 (Reverse)	選択したオーディオを時間的に反転します。アナログ録音テープを逆回しした効果が得られます。
無音化 (Silence)	選択された範囲のオーディオを無音にします。
左右チャンネルを入れ替え (Stereo Flip)	ステレオのオーディオに対して使用できます。チャンネルを入れ替えたり、モノラルに変換したりなど、いくつかの操作が用意されています。
タイムストレッチ (Time Stretch)	ピッチ (高さ) を保持したままで、選択したオーディオの長さやテンポを変更する機能です。

## プラグイン (Plug-ins)

「オーディオ (Audio)」メニューでは、インストールされたすべてのエフェクト プラグインに個別にアクセスできます。1 つ、または複数の選択イベントにエフェクト処理を適用することが可能です。

## バッチ処理 (Batch Processes)

2 つ以上のオーディオ処理機能を実行する場合は、それを 1 つのバッチ処理として保存できます。これを利用すると、同じ一連の処理機能を他のオーディオイベントに対しても簡単に実行できます。オーディオイベントが 1 つでも複数でもまとめて処理できるので、作業の効率が大きく上がります。" 処理履歴から作成 (Create from Process History...)" の項目を選択すると、それまでに実行した処理機能からバッチ処理が作成されます。作成されたバッチ処理は " バッチ処理 (Batch Processes)" メニューのサブメニューに表示されます。" 管理...(Manage...)" の項目を選択すると、保存したバッチ処理を削除したり、名前を変更したりすることができます。

## 周波数スペクトルアナライザー (Spectrum Analyzer)

選択したオーディオイベントを分析し、「スペクトラム」(各周波数のレベルの分散) を計算する機能です。その結果は、X 軸に周波数、Y 軸にレベルをとった二次元グラフに表示されます。

## 統計 (Statistics) (Cubase のみ)

「統計 (Statistics)」は、選択したオーディオ (イベント、クリップ、または選択範囲) を分析し、各種情報をウィンドウに表示する機能です。詳細については、ダイアログの [ヘルプ (Help)] ボタンをクリックしてヘルプ文書を参照してください。

## ヒットポイント (Hitpoints)

このサブメニューに示されるのは、Nuendo 独自のヒットポイント検出機能に関する項目です。この機能は、オーディオファイルに含まれる瞬間的なアタックを検出し、すべてのアタックに「ヒットポイント」と呼ばれるマーカーを挿入します。「ヒットポイント」が正しくセットされると、ファイルを「スライス」に分割することが可能となります。すなわち、ピッチに影響を与えずにテンポを変更することができるようになります。

サブメニューに示される項目は以下のとおりです。

オプション	説明
ヒットポイントの検出 (Calculate Hitpoints)	サンプルエディターでヒットポイントの計算を実行します。
ヒットポイントからオーディオスライスを作成 (Create Audio Slices from Hitpoint.s)	ヒットポイントに従ってイベントをスライスし、ループのテンポを現在のプロジェクトのテンポと合致させます。
ヒットポイントからグルーヴクオンタイズを作成 (Create Groove Quantize from Hitpoints)	イベントのヒットポイントから新規のグルーヴクオンタイズマップを作成します。
ヒットポイントからマーカーを作成 (Create Markers from Hitpoints)	ヒットポイントに従ってマーカートラックにマーカーを作成します。
ヒットポイント位置でオーディオイベントを分割 (Divide Audio Events at Hitpoints)	ヒットポイントに従い、1 つのイベントを複数のイベントに分割します。
ヒットポイントの削除 (Remove Hitpoints)	すべてのヒットポイントを削除します。

## リアルタイム処理 (Realtime Processing)

このサブメニューに示されるのは、Nuendoのリアルタイム処理に関する項目です。

サブメニューに示される項目は以下のとおりです。

オプション	説明
ヒットポイントからワーブタブを作成 (Create Warp Tabs from Hitpoints)	検出されたヒットポイントからワーブタブを作成します。この機能を実行する場合、このメニュー項目を直接選んでも、あるいはヒットポイントの作成と編集を済ませたあと、このメニュー項目を選んでも構いません。
オーディオをクオンタイズ (Quantize Audio)	プロジェクトに設定されたクオンタイズ解像度に従い、オーディオをクオンタイズします。
展開 (Flatten)	リアルタイム処理をフリーズし、CPUパワーの消費を節約します。
オーディオストレッチを取り消し (Unstretch Audio)	リアルタイムのストレッチ処理を取り消します。このメニュー項目を選択するには、オーディオイベントをサンプルエディターで開いておく必要があります。

## 高度な処理 (Advanced)

「高度な処理 (Advanced)」のサブメニューは以下の項目を含みます。

オプション	説明
無音部分の検出 (Detect Silence)	イベントの無音部分を検索し、イベントを分割してプロジェクトから無音部分を削除、または無音でない部分に相当するリージョンを作成します。
イベント/選択範囲からリージョンを作成 (Event or Range as Region)	1つ、または複数のオーディオイベントが選択されている場合、またはそれらを囲むような選択範囲が設定されている場合に有効なオプションです。このコマンドを実行すると、以下のルールにしたがい、各クリップにリージョンが作成されます。 <ul style="list-style-type: none"><li>選択範囲やヒットポイントが存在しない場合、リージョンの開始/終了ポジションはクリップ内のイベントの開始/終了ポジションによって決定されます。</li><li>イベントに選択範囲がある場合、それがリージョンとなります。</li><li>イベントにヒットポイントが存在する場合、各ヒットポイント間にリージョンが作成されます。</li></ul>

オプション	説明
リージョンをイベントに置き換え (Events from Regions)	1つのオーディオイベントを選択し、その選択されたオーディオイベントのクリップが、イベントの境界線内にいくつかのリージョンを含む場合に有効な機能です。この機能は、オリジナルのイベントを削除し、リージョンに基づいた位置とサイズのいくつかのイベントに置き換えます。
イベントからテンポを設定 (Set Tempo from Event)	編集中のループから検出されたテンポをプロジェクトのテンポに設定します。
隙間をつめる (Close Gaps)	タイムストレッチを適用し、スライス間の隙間を詰めます (一般的に、プロジェクトのテンポがループのテンポより遅い場合に使用します)。
テンポに合わせてタイムストレッチ (Stretch to Project Tempo)	選択されたイベントすべてをストレッチし、プロジェクトのテンポに合わせます。各イベントにヒットポイントの検出を済ませておく必要があります。
重複するイベントを削除 (Delete Overlaps)	サイクル録音モードに「スタック (Stacked)」を設定してオーディオを録音した場合に使用します。このモードではプロジェクトウィンドウのトラックに、各テイク (サイクルラップ) が異なるレーンとして表示されます。テイクを編集してパーフェクトなテイクを作成できたなら、この「重複するイベントを削除 (Delete Overlaps)」機能を実行します。分離したテイクが1つのレーンにまとめられ、すべてのオーバーラップが削除されます。再生されるものがプロジェクトウィンドウに表示されるようになります。

## イベントをパートにまとめる (Events to Part)

選択したいいくつかのオーディオイベントから1つのパートを作成します。

## パートを分解 (Dissolve Part)

1つの選択されたオーディオパートを分解し、含まれるいくつかのオーディオイベントを独立オブジェクトとしてトラックに表示します。

## スナップポイントをカーソル位置に設定 (Snap Point to Cursor)

スナップポイントを現在のカーソルの位置に設定します。

## 選択イベントから独立ファイルを作成 (Bounce Selection)

選択イベントから新規クリップ、または新規オーディオファイルを作成します。

## 選択イベントをプール内で検索 (Find Selected in Pool)

プロジェクトウィンドウで選択しているイベントをプール内で素早く見つけるのに便利なコマンドです。このメニュー項目を選択すると、プールが開かれ、対応するクリップが強調表示されます。

## 元のポジションを更新 (Update Origin)

オリジナルの開始ポジション (クリップをプロジェクトに録音した際の録音開始位置) は、プールの「元のポジション (Origin Time)」欄に示されています。この値は「プール (Pools)」メニューの「プロジェクトに挿入 (Insert into Project)」機能 (そしてその他の機能) に参照されるものですが、必要であれば変更することが可能です。まず、目的のクリップをプールで選択し、プロジェクトカーソルを新しい位置に移動してから、このメニュー項目を選択してください。

## クロスフェード (Crossfade)

2 つの連続するオーディオイベントを選択し、それらの間にクロスフェードを作成することができます。

- 2つのイベントがオーバーラップしている場合、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。
- 2 つのイベントにオーバーラップがない場合 (けれどもそれぞれのオーディオクリップにオーバーラップがある場合)、イベントのサイズが調整され、オーバーラップ部分にクロスフェードが適用されます。

## フェードを削除 (Remove Fades)

選択イベントのフェード、またはクロスフェードをすべて取り除きます。

## フェードエディターを開く (Open Fade Editor (s))

選択イベントを編集する「フェード (Fade)」ダイアログが開かれます。イベントにフェードイン、フェードアウト、両方のカーブが設定されている場合、2 つのダイアログが開かれます。

## フェードを選択範囲に合わせる (Adjust Fades to Range)

選択範囲に合わせてフェード領域を調整します。

## カーソル位置までフェードイン (Fade In to Cursor)

選択イベント (複数可) の開始位置からプロジェクトカーソルの位置までのリニア (直線) フェードインを作成します。

## カーソル位置からフェードアウト (Fade Out to Cursor)

プロジェクトカーソルの位置から選択イベント (複数可) の終了位置までのリニア (直線) フェードアウトを作成します。

## 標準のフェードインを適用 (Apply Standard Fade In)

選択したオーディオイベントの開始地点にフェードインを付けます。フェードエディターで「デフォルト」に設定されたフェードカーブの形と長さが適用されます。

## 標準のフェードアウトを適用 (Apply Standard Fade Out)

選択したオーディオイベントの終了地点にフェードアウトを付けます。フェードエディターで「デフォルト」に設定されたフェードカーブの形と長さが適用されます。

## ボリュームカーブを削除 (Remove Volume Curve)

選択イベントのイベントエンベロープカーブをすべて削除します。

## 処理履歴 ... (Offline Process History...)

「処理履歴 (Offline Process History)」ダイアログを開きます。ここでは、すでにクリップに適用されたいくつかの処理、またはすべての処理を削除することが可能です。詳細についてはヘルプのダイアログで確認してください。

## 処理結果を固定 ... (Freeze Edits...)

クリップに適用された処理、またはエフェクト効果を恒久的なものに固定するコマンドです。



# MIDI メニュー

## キーエディターを開く (Open Key Editor)

選択された 1 つ、または複数の MIDI パート / トラックのキーエディターを開きます。このエディターは、「ピアノロール」タイプのグラフィックインターフェースを採用しています。各ノートはグリッド内のボックスとして描かれます。

## スコアエディターを開く (Open Score Editor) (NEK のみ)

MIDI データを楽譜に表現するスコアエディターを開きます。

## ドラムエディターを開く (Open Drum Editor) (NEK のみ)

ドラム、そしてパーカッションのトラックを編集するために特別に設計されたドラムエディターを開きます。

## リストエディターを開く (Open List Editor)

リストエディターを開きます。このエディターでは、MIDI ノート、コントローラー、その他のイベントが 1 つのリストに示されます。

## インプレイスエディターを開く (Open In-Place Editor)

プロジェクトウィンドウにインプレイスエディターを開きます。インプレイスエディターはキーエディターのミニチュア版であり、いくつかの MIDI 編集も可能です。

## 標準クオンタイズ (Over Quantize)

「クオンタイズ」とは、録音されたノートを自動的に移動し、それらを音符と完全に一致する位置に置く機能です。このメニュー項目を実行すると、選択された MIDI パートやノートは、現在、「クオンタイズ (Quantize)」ポップアップメニューに設定された値に基づいてクオンタイズされます。

## 感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)

「感度指定クオンタイズ (Iterative Quantize)」を適用すると、ノートは「正確に最も近いクオンタイズグリッドへ」ではなく、「その途中まで」移動します。「クオンタイズ設定 (Quantize Setup)」ダイアログの「感度指定クオンタイズ (Iterative Strength)」欄では、ノートをクオンタイズグリッドに近づける度合いを指定できます。

## クオンタイズ設定 ... (Quantize Setup...)

「クオンタイズ設定 (Quantize Setup)」ダイアログでは各種のクオンタイズ設定を行ないます。

## 高度なクオンタイズ (Advanced Quantize)

オプション	説明
ノート長のクオンタイズ (Quantize Lengths)	ノートの開始位置は保持したまま、ノートの長さだけをクオンタイズします。各ノートの長さが、MIDI エディターのツールバーに表示される「ノート長 Q (Length Quantize)」の値に変更されます。
ノートの終わりをクオンタイズ (Quantize Ends)	各ノートの終了位置がクオンタイズされます。「クオンタイズ (Quantize)」欄のポップアップメニューを使って、他のクオンタイズ機能と同様に値を設定できます。
クオンタイズを解除 (Undo Quantize)	この項目を利用すると、通常の編集履歴とは関係なく、いつでも、選択したノートをクオンタイズされていない状態に戻すことができます。
クオンタイズを固定 (Freeze Quantize)	クオンタイズしたノートの位置を固定したいこともあるでしょう。たとえば、クオンタイズをかけたノートを固定したうえで新たにクオンタイズを実行したいというような場合です。その場合、希望するノートを選択して、この機能を実行することで、ノートの位置を固定できます。
パートからグルーヴを作成 (Part to Groove)	この項目を利用すると、選択された MIDI パートから、グルーヴクオンタイズマップを作成できます。

## 移調 ... (Transpose...)

「移調 (Transpose)」ダイアログを開きます。ここでは選択ノートに移調を設定できます。

## 左右ロケーター間の MIDI をマージ (Merge MIDI in Loop)

ミュートされていないすべてのトラックで、左右のロケーターに挟まれたすべての MIDI イベントを結合し、再生されるすべてのイベントを含む新しい MIDI パートを作成する機能です。新しいパートは選択したトラックの左右ロケーター間に置かれます。その際、MIDI インサートエフェクトを含めるか、MIDI センドエフェクトを含めるか、そして新しいパートの置かれるトラックのデータを上書きするか、を選択することができます。

MIDI トラックのインスペクターでの設定を「フリーズ」し、MIDI エフェクトなどをパートに適用する場合に用いる機能です。

## MIDI モディファイアーをフリーズ (Freeze MIDI Modifiers)

「左右ロケーター間の MIDI をマージ (Merge MIDI in Loop)」機能とは異なり、該当するトラックに対する MIDI パラメーターの変更（フィルター）設定をすべて永久的に適用します。

## パートを分解 (Dissolve Part)

この項目を選択するとダイアログが開かれ、MIDI イベントをチャンネルやピッチに応じてグループ分けすることができます。

- MIDIパート内に異なるチャンネルのイベントが混在している場合 (MIDI チャンネルを「すべて (Any)」に設定した場合など)、チャンネルごとにイベントを分けるには「チャンネルを分割 (Separate Channels)」を選択します。
- MIDIイベントをピッチに応じて分類するには、「ピッチを分割 (Separate Pitch)」を選択します。

この機能は、ドラムやパーカッションなど、キーごとに異なるサウンドが割り当てられているトラックをサウンドごとに分けるためによく使用されます。

ダイアログには 2 つの追加機能が用意されています。

オプション	説明
最適化して表示 (Optimized Display)	これをアクティブにすると、機能実行後のパートの無音領域が自動的に削除されます。「サブレーンに分解 (Dissolve to Sublanes)」オプション (下記参照) がアクティブの場合、このオプションは無効です。
サブレーンに分解 (Dissolve to Sublanes)	これをアクティブにすると、機能実行後のパートは異なるトラックに分解されず、オリジナルトラックのサブレーンに分解されます。

## MIDI パートのバウンス (Bounce MIDI)

この機能を実行すると、いくつかのレーンにある複数の MIDI パートを結合して 1 つの MIDI パートを作成できます。編集のために複数レーンに分解されたドラムパートを再度組み立てる場合などに使用する機能です。

バウンス処理において、ミュートされたパートは削除されます。パートに移調やペロシティーの値が設定されている場合、それらも考慮されます。

## ドラムマップ出力ノートの変換 (O-Note Conversion) (NEK のみ)

この機能は、すでにドラムマップが MIDI トラックにアサインされている場合に有効です。選択された MIDI パートをすべてチェックし、各ノートの実際のピッチをその出力ノート設定にしたがわせます。トラックを通常の (ドラムマップなし) MIDI トラックに変換し、かつ、求められるドラム サウンドを演奏させる場合に便利な機能です。

## 独立ループをパートに適用 (Repeat Loop)

MIDI エディターのどれかで「独立トラック ループ (Independent Track Loop)」が設定されている場合に有効なメニュー項目です。これを選択すると、ループ範囲の中のイベントがパートの最後まで反復されます。同じパートのループの後ろにあるイベントは、ループのイベントに置き替わります。

## 機能 (Functions)

オプション	説明
レガート (Legato)	選択された各ノートを次のノートに到達するまで伸ばします。「環境設定 ダイアログ (Preference dialogs)」の「編集操作 - MIDI (Editing - MIDI)」ページ、「レガート時のオーバーラップ量 (Legato Overlap)」設定で、希望するギャップ (間隔) またはオーバーラップ量を指定できます。
設定した長さに変更 (Fixed Lengths)	すべての選択したノートの長さを、MIDI エディターのツールバーに示される「ノート長 Q (Length Quantize)」に変更します。
重複ノートを解消 (Delete Doubles)	「ダブルノート」、すなわち、まったく同じ位置にある同じピッチのノートを削除します。「ダブルノート」は、サイクルモードで録音した場合や、クオンタイズを実行した後などに生じることがあります。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
すべてのコントローラーデータを削除 (Delete Controllers)	選択した MIDI パートから、すべての MIDI コントローラーイベントを削除します。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
コンティニュアスコントロールデータを削除 (Delete Continuous Controllers)	選択した MIDI パートから、すべての MIDI コンティニュアスコントロールイベントを削除します。サステイン ペダルなどの「On/Off」イベントは削除されません。この機能は常に MIDI パート全体に適用されます。
ノートの削除... (Delete Notes...)	非常に短いノートや非常に弱いノートを削除します。MIDI 録音の後などに不必要なノートを自動的に取り除くことができ便利です。「ノートの削除... (Delete Notes...)」を選択するとダイアログが開かれるので、削除の条件を設定します。

オプション	説明
ポリフォニー発音数の制限 (Restrict Polyphony)	この項目を選択すると、ダイアログが開かれ、選択されたノートやパートで使用する「ボイス数」(同時発音できる音の上限値)を設定できます。発音数の限られたシンセサイザーなどですべてのノートを実際に再生したい場合、この制限が役に立ちます。この機能は、状況に応じて特定のノートを強制的に終了させることで、次のノートと重ならないようにするものです。
ペダルデータをノート長に適用 (Pedals to Note Length)	この機能は、サステイン ペダルの「on/off」イベントを検出し、ペダルが適用されているノートの終わりをサステイン ペダルの「off」の位置と一致させた後、サステイン コントローラーの「on/off」イベントを削除します。
オーバーラップを解消 (モノ) (Delete Overlaps (mono))	同じピッチの2つのノートが重ならない (一方が終わる前に他方が始まらない) ようにする機能です。同じピッチでオーバーラップしたノートがあると、MIDI 音源が混乱する場合があります (ノートオフの前に新しいノートオンが送信されるため)。そうした場合に、この機能を用いると問題を解消できます。
オーバーラップを解消 (ポリ) (Delete Overlaps (poly))	この機能は、状況に応じてノートの長さを短縮し、他のノートが終了しないうちに開始するノートがないようにします。ノートのピッチ (高さ) には関係なく適用されます。
ベロシティー (Velocity...)	ノートのベロシティーに対してさまざまな数値操作を行なうためのダイアログが開かれます。
設定したベロシティーに変更 (Fixed Velocity)	すべての選択ノートのベロシティーを、MIDI エディターのツールバーに表示される「挿入 Vel (Insert Velocity)」の値に設定します。
データの削減 (Thin Out Data)	MIDI データを「選別」して量を減らす機能です。記録したコントローラー データが非常に多い場合などにこの機能を適用すると、MIDI デバイスの負荷を軽減できます。
MIDI オートメーションの抽出 (Extract MIDI Automation)	1 つの MIDI パートのコンティニュアス コントローラー データを自動的に MIDI ट्रack オートメーション データに変換する機能です。
前後に反転 (Reverse)	選択されたすべてのイベント (または選択パートに含まれるすべてのイベント) の順序を逆転します。各ノートが後ろから再生される形になりますが、通常どおり、MIDI インストゥルメントで演奏されるため、オーディオの「リバース (Reverse)」機能とは違う結果が得られます。再生される音の順番が逆転するだけです。

オプション	説明
タップテンポ情報 とマージ (Merge Tempo from Tapping)	自由なテンポで演奏したオーディオまたはMIDIの録音に、プロジェクトのテンポを適合させることができます。それには、まず、テンポをタップした (基本ビートを刻んだ) MIDI ノートを録音します。続いて、その MIDI パートを選択したうえで、この機能を実行します。すると、テンポトラックはタップしたテンポに調整され、必要な場所に新規のテンポイベントが追加されます。

## ロジカルエディター ... (Logical Editor...)

MIDI データに対して高度な「検索と置換」操作を行なうロジカルエディターを開きます。

## ロジカルプリセット (Logical Presets)

このサブメニューには、ロジカルエディターで使用する各種のプリセットが表示されます。このサブメニューには、さまざまなプリセットが収められていて、MIDI データに対して詳細な「検索と置換」操作を実行することができます。

## ドラムマップ設定 ... (Drum Map Setup...) (NEKのみ)

このメニュー項目を選択するとダイアログが開かれます。ここではドラムマップの読み込み、作成、編集、保存を行ないます。左のリストには、最近読み込まれたドラムマップが表示されています。このリストからドラムマップを選択するとそのサウンドと設定が右のリストに表示されます。

## 挿入ベロシティー ... (Insert Velocities...)

すべての MIDI エディターに備えられた「挿入 Vel (Insert Velocity)」ポップアップメニューでは、ノートの挿入時に5つの異なるベロシティー値から1つを選択することが可能です。このメニュー項目を選択すると、ポップアップメニューで選択肢となる5つのベロシティー値を変更できます。

## VST エクスプレッションの設定 ... (VST Expression Setup...) (NEKのみ)

エクスプレッション マップを読み込んだり、セットアップするためのダイアログを開きます。エクスプレッション マップを使用すると、トラックに使用される音楽的アーティキュレーションのセットを定義することができます。これにより、レガートやアクセントを正しく再生したり、弦楽器で弓弾きと爪弾きを切り替えたりすることが可能になります。詳細については、『オペレーションマニュアル』を参照してください。

## CC オートメーションの設定 ... (CC Automation Setup...)

「MIDI コントローラーのオートメーション設定 (MIDI Controller Automation Setup)」ダイアログが開かれます。ここでは、再生時に MIDI コントローラーの既存のオートメーションをどのように扱うかを指定したり (データに矛盾がある場合)、新規のコントローラー オートメーションをどこに記録するかを設定できます。詳細については、『オペレーションマニュアル』の『オートメーション』の章を参照してください。

## リセット (Reset)

すべての MIDI チャンネルでノートオフ メッセージを送信し、すべてのコントローラーをリセットする機能です。ノートが鳴り止まなかったり、コントローラーが滞っているような場合に、この機能を実行してください。

## スコア (Scores) メニュー (NEK のみ)

### 選択したファイルを開く (Open Selection)

選択されたパートをスコアエディターで開きます。

### レイアウトを開く ... (Open Layout...)

有効なスコア レイアウトのリストが開かれます。リストから希望するレイアウトを選択し、[OK] ボタンをクリックすると、そのレイアウトに含まれるトラックがスコアエディターに開かれます。

## ページモード (Page Mode)

スコアの表示を「ページモード (Page Mode)」に切り替えるオプションです。このモードでは、スコアがどのように印刷されるかを確認できます。スコアエディターのいくつかの機能は「ページモード (Page Mode)」でのみ有効です。

## 設定 ... (Settings...)

スコアの外観や特性を設定する「スコア設定 (Score Settings)」ダイアログを開きます。

## ノートをグループ化 / グループ解除 (Group/Ungroup Notes)

選択した音符を手動でグループ化する、またはグループ化を解除するための機能です。

## 装飾音符に変換 (Convert to Grace Note)

選択したいいくつかの音符を手動で装飾音符に変換する機能です。

## 連符の作成 ... (Build N-Tuplet...)

MIDI データを変更して、あるいは変更することなく、選択した音符から連符を作成する機能です。

## スラーを挿入 (Insert Slur)

選択された音符にまたがるスラーを挿入するオプションです。

## 隠す / 表示 (Hide/Show)

オブジェクトの表示 / 非表示を切り替える機能です。音符、休符、記号、音部記号、小節線、さらには譜表全体など、すべてのオブジェクトを隠すことができます。隠されたオブジェクトを一時的に表示させるには、ディスプレイのフィルターバーの「隠した音符 (Hidden Notes)」チェックボックスにチェックを入れてください。オブジェクトを恒久的に表示させるには、まずそれらを選択し、「隠す / 表示 (Hide/Show)」をふたたびクリックしてください。

## 反転 (Flip)

選択されたクレッシェンド / ディミヌエンド記号を反転します。

## スコア要素の整列 (Align Elements)

オプション	説明
左 / 右 / 上 / 下 (Left/Right/Top/Bottom)	それぞれのオプションを基準にオブジェクトを整列します。
垂直線 / 水平線を中心に表示 (Center Vertical/Horizontal)	どちらかのオプションを中心にオブジェクトを整列します。
強弱記号 (Dynamics)	選択されたすべての強弱記号 (クレッシェンドなど) を水平方向に整列します。

## コード記号を作成 (Make Chord Symbols)

選択された複数のノートを分析し、それらから導き出されるコード記号を表示します。

## ギターコードを作成 (Make Guitar Symbols)

選択された複数のノートを分析し、それらから導き出されるギターコード記号を表示します。

## 機能 (Functions)

オプション	説明
譜表を別のトラックにマージ (Merge All Staves)	最大4トラックを結合し、多声部の1つの新規トラックを作成します。
声部を個別トラックに分割 (Extract Voices)	多声部トラックの2から8までのボイスを、各ボイス専用の新規トラックに抽出します (上記の「譜表を別のトラックにマージ (Merge All Staves)」と逆の作用となります)。
声部の振り分け (Explode)	譜表の音符を別々のトラックに分解します。この機能をポリフォニックの譜表に適用し、多声部に変換することもできます。
スコア上の音符情報をMIDIに適用 (Scores Notes to MIDI)	スコアエディターでの表示のまま、音符の情報をMIDIデータに適用します。
クリップボードから歌詞を追加 (Lyrics From Clipboard)	他のプログラムによって入力された歌詞をクリップボード経由で挿入します。まず、歌詞を追加する最初の音符を選択してください。
クリップボードからテキストを挿入 (Text From Clipboard)	他のプログラムによって入力されたテキストをクリップボード経由で挿入します。
文字列の検索と置換 (Find and Replace)	テキストに関する機能です。フォーマットにかかわらず、特定の単語や単語のグループを検索し、置換します。
画面表示を更新 (Force Update)	スクリーンを再描画します。

## オートレイアウト ... (Auto Layout...)

スコアエディターの「オートレイアウト (Auto Layout)」機能の初期設定を編集するダイアログが開かれます。

## レイアウトをリセット ... (Reset Layout...)

表示されていないレイアウト要素を削除します。事実上、レイアウトに関してスコアを初期設定に戻すことが可能です。開かれるダイアログでリセットする項目を選択してください。

## 高度なレイアウト (Advanced Layout)

オプション	説明
1段あたりの小節数 (Number of Bars)	ページモードで、1段あたりに表示する小節の数を設定します。
マーカーを表示 (Display Markers)	マーカーの名前を表示する場合、このオプションをアクティブにしてください。
マーカー トラックから記号を作成 (Marker Track to Form)	スコアにリハーサルマーカーと縦線を挿入します。

## メディア (Media) メニュー

### プールを開く (Open Pool Window)

プールを開きます。

### MediaBay を開く (Open MediaBay)

MediaBay ウィンドウを開きます。

### MediaBay アスペクト (MediaBay Aspects)

この項目から以下のサブメニュー項目を選択すると、さまざまに MediaBay ウィンドウの設定を変え、状況に応じてそれを使い分けることができます。項目は以下のとおりです。

オプション	説明
新規アスペクト ... (New Aspect...)	この項目を選択すると、新しい MediaBay アスペクトを作成できます。
アスペクトを複製 (Duplicate Aspect)	既存の MediaBay アスペクトを選択して複製するには、この項目を選択してください。
アスペクトを削除 (Remove Aspect)	この項目からは MediaBay アスペクトを選択して削除することができます。

### メディアの読み込み ... (Import Media...)

プールに直接ファイルを読み込むための「メディアの読み込み (Import Media)」ダイアログが開かれます。

### オーディオ CD の読み込み ... (Import Audio CD...)

オーディオ CD からオーディオを読み込むためのダイアログが開かれます。

### プールファイルの読み込み ... (Import Pool...)

Nuendo では、プールを独立ファイル (拡張子「.npl」) として書き出すことが可能です。このような「プールファイル」は「メディア (Media)」メニューの「プールファイルの読み込み (Import Pool)」コマンドにより、Nuendo に読み込ませることができます。プールファイルを読み込むと、その中に保存された「ファイルの参照情報」が現在のプールに追加されます。

オーディオやビデオファイル自体がプールファイルに保存されているわけではありません。それらへの参照情報が保存されています。したがって、参照ファイルはプールの保存時と同じファイルパスであることが望まれます。

### プールファイルの書き出し ... (Export Pool...)

プールを独立ファイルとして書き出します (22 ページの『[プールファイルの読み込み ... \(Import Pool...\)](#)』参照)。

### 所在不明のファイルを検索 ... (Find Missing Files...)

「所在不明のファイルを検索 (Resolve Missing Files)」ダイアログを開きます。ここでは、移動されたり、名称を変更されたりして見失われた参照ファイルを探すことができます。

ダイアログでは、ファイルを探す方法を指定してください。プログラムに自動的に探させる場合は「検索 (Search)」を、自分で探す場合は「場所を指定 (Locate)」を、プログラムが検索するフォルダーを指定する場合は「フォルダー (Folder)」を選択してください。

### 所在不明のファイルをプールから削除 (Remove Missing Files)

プールに見つからないオーディオファイル、もしくは復元できないオーディオファイルが存在する場合、それらをプールから除去できます。

このメニュー項目を選択すると、プールから所在不明のファイルすべてが除去され、プロジェクトウィンドウではそれらに関連するイベントが削除されます。

### 編集ファイルの復元 (Reconstruct)

ファイルを見つけることができない場合 (誤ってハードディスクから削除してしまった場合など)、プールの「状況 (Status)」欄に「？」マークが表示され、そのファイルが所在不明であることを示します。しかし、所在不明のファイルが「編集ファイル」(オーディオの処理によって作成され、プロジェクトフォルダーの "Edits" フォルダーに保存されるファイル) である場合、プログラムはオリジナルのオーディオファイルに対して行なわれた編集内容を再現して、編集ファイルを再構築できる場合があります。

### ファイルの変換 ... (Convert Files...)

選択ファイルを変換する「ファイルを変換 (Convert Options)」ダイアログを開きます。示されるオーディオファイルの属性の内、変換するものを選択し、それぞれのポップアップメニューを使用して設定を行なってください。この機能は、プロジェクトウィンドウで選択したファイルには機能せず、プール画面で選択したファイルに対して機能します。

## ファイルをプロジェクト設定に適合 ... (Conform Files...)

選択されたファイルの内、プロジェクトに特定されたものと異なるファイル属性を持つファイルすべてを、定められた属性と適合するように変更します。

## ビデオファイルからオーディオを抽出 (Extract Audio from Video File)

ディスク上のビデオファイルからオーディオを抽出する機能です。読み込みが終了すると、新規オーディオクリップがプールのウィンドウ内のオーディオフォルダーに取り込まれます。クリップの名前は、抽出元のビデオファイルと同じになります。サンプリングレートとファイルフォーマットはプロジェクトと同じものになります。

## サムネイルキャッシュを生成 (Generate Thumbnail Cache)

コンピューターの演算負荷が大きい場合に表示するビデオのサムネイルキャッシュを生成します。

## フォルダーを作成 (Create Folder)

プールウィンドウのオーディオ、またはビデオフォルダー内にサブフォルダーを新たに作成します。プール内のメディアファイルを作業しやすく整理するために、これらのサブフォルダーを「プール録音フォルダー」に設定することも可能です。

## ごみ箱を空にする (Empty Trash)

ハードディスクからファイルを完全に削除するには、まず、ファイルをごみ箱に移動しなければなりません。ごみ箱にあるクリップは、このコマンドによって完全に除去することが可能です。

## 使用していないメディアを削除 (Remove Unused Media)

プール内にあり、プロジェクトで使用されていないクリップをすべて探し出し、それらをプールのごみ箱に移動（必要に応じて、そのあとで完全に削除できます）、またはプールから削除する機能です。

## ファイルを保管用に整理 ... (Prepare Archive...)

プロジェクトのアーカイブ（保管用に整理されたデータ）を作成する際に使用するコマンドです。プロジェクトのすべての参照クリップが同じフォルダーに存在するかどうかをチェックします。

## プール録音フォルダーに設定 (Set Pool Record Folder)

新しいプール録音フォルダーを指定するメニュー項目です。まずフォルダーを選択し、次にこのコマンドを選択してください。プール録音フォルダーは選択フォルダーに変更されます。

## ファイルの最小化 (Minimize File)

プロジェクトで参照されているオーディオクリップに合わせ、オーディオファイルのサイズを変更する機能です。このオプションを適用して作成されるファイルには、実際にプロジェクトで使用されている部分のみが含まれます。これにより、プロジェクトのサイズを大幅に縮小することが可能です（特にオーディオファイルの多くの部分が未使用である場合）。

## 新規バージョン (New Version)

選択クリップの新規バージョンを作成します。新規バージョンは同じプールフォルダーに同じ名前で（ただし複製であることを示すために「バージョンナンバー」を付加して）表示されます。クリップの最初のコピーのバージョンナンバーは「2」となります（以後同様）。

⇒ クリップをコピーしてもディスクに新しいファイルが作成される訳ではありません。単にクリップの異なる編集バージョン（同じオリジナルファイルを参照）が新たに作成されるだけです。

## プロジェクトに挿入 (Insert into Project)

プールで選択したクリップを、カーソル位置（左ロケーター、元のポジション）でプロジェクトに挿入する機能です。

## プロジェクト上で選択 (Select in Project)

この機能を使用すると、プロジェクトのどのイベントがプールの特定のクリップを参照しているのかを調べることができます。まず、プールでクリップを選択し、次にこのメニュー項目を選択してください。対応するすべてのイベントがプロジェクトウィンドウで選択されます。

## メディアの検索 ... (Search Media...)

プールを検索して特定のクリップやリージョンを探すことができます。このコマンドを選択すると現れるダイアログで検索の条件を指定してください。

## トランスポート (Transport) メニュー

### トランスポートパネル (Transport Panel)

トランスポートパネルを開きます。

### 左右ロケーターを選択範囲に設定 (Locators to Selection)

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲を挟み込むように左右ロケーターを移動します。

### カーソル位置を選択範囲の左端に設定 (Locate Selection)

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の開始位置にプロジェクトカーソルを移動します。

### カーソル位置を選択範囲の終了位置に設定 (Locate Selection End)

現在選択されているイベント、あるいは選択範囲の終了位置にプロジェクトカーソルを移動します。

### カーソル位置を次のマーカーに設定 (Locate Next Marker)

次のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

### カーソル位置を前のマーカーに設定 (Locate Previous Marker)

前のマーカーポジションにプロジェクトカーソルを移動します。

### カーソル位置を次のイベントに設定 (Locate Next Event)

選択されたトラックの次の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

### カーソル位置を前のイベントに設定 (Locate Previous Event)

選択されたトラックの前の「イベント開始位置」あるいは「イベント終了位置」にプロジェクトカーソルを移動します。

### 選択範囲の開始 / 終了位置からポストロール (Post-roll from Selection Start/End)

現在選択されている範囲の開始 / 終了位置から再生を開始し、トランスポートパネルの「ポストロール (Post-roll)」欄に設定された時間を経過すると停止します。

### 選択範囲の開始 / 終了位置までプリロール (Pre-roll to Selection Start/End)

現在選択されている範囲の開始 / 終了位置の少し前から再生を開始し、選択範囲の開始 / 終了位置で停止します。再生のスタートポイントはトランスポートパネルの「プリロール (Pre-roll)」欄の値により決定されます。

### 選択開始 / 終了位置から再生 (Play from Selection Start/End)

現在の選択の開始 / 終了位置から再生をスタートします。

### 選択開始 / 終了位置まで 2 秒再生 (Play until Selection Start/End)

現在の選択の開始 / 終了位置の 2 秒前から再生をスタートし、開始 / 終了位置で停止します。

### 次のマーカーまで再生 (Play until Next Marker)

現在のプロジェクトカーソルの位置から再生をスタートし、次のマーカーで停止します。

### 選択範囲を再生 (Play Selection Range)

現在の選択範囲を再生して停止します。

### 選択範囲を反復再生 (Loop Selection)

現在の選択範囲をループ再生します。

### プリロールを使用 (Use Pre-Roll)

このオプションがアクティブになっている場合、再生または録音のスタート時にわずかな「巻き戻し」が挿入されます。

### ポストロールを使用 (Use Post-Roll)

このオプションがアクティブになっている場合、Nuendo はオートパンチの終了後に短いセクションを再生します。



## 編集モード (Edit Mode)

この項目を選択すると、編集モードに切り替わります。オーディオとビデオを同時に取り扱っている場合に便利です。Nuendo でのビデオ再生はトランスポートパネルの操作に従います。すなわち、トランスポートパネルで再生や早送り / 巻き戻しを行なうと、ビデオもそれに追従する形で再生されます。通常モードでは、オーディオの編集（移動やサイズ変更など）を行なうと、オーディオが独立して動きますが、編集モードでは、プロジェクトカーソルが、編集するオーディオのスナップポイントに従って移動します。このため、ビデオで視覚的に確認しながらオーディオの編集を行なうことができます。

## 左ロケーター位置から録音開始 (Start Record at Left Locator)

アクティブの場合、録音ボタンをクリックすると同時にプロジェクトカーソルが左ロケーターの位置にジャンプし、そこから録音がスタートします。チェックがない場合、録音は現在のプロジェクトカーソルの位置から直接スタートします。

## メトロノーム設定 ... (Metronome Setup...)

「メトロノーム設定 (Metronome Setup)」ダイアログを開きます。メトロノームに関する各種の設定を行なうことができます。

## メトロノーム オン / オフ (Metronome On/Off)

メトロノームのオン / オフを切り替えます。

## プリカウント オン / オフ (Precount On/Off)

プリカウント機能のオン / オフを切り替えます。プリカウントは、一般的には「カウント」と呼ばれ、メトロノームがアクティブである場合に、停止モードから実際に録音を開始するまでの間に聞かことができます。この機能はトランスポートパネルでアクティブにすることもできます。プリカウントの小節数は「メトロノーム設定 (Metronome Setup)」ダイアログで設定してください。

## プロジェクト同期設定 ... (Project Synchronization Setup...)

同期に関する設定を行なうダイアログを開きます。

## 外部のシンク信号に同期 (Use External Sync)

同期をアクティブにします。

## 非録音時の MIDI 入力データを記録 (Retrospective Record)

過去にさかのぼって MIDI データを録音する機能です。「環境設定 (Preferences)」ダイアログの「録音 (Record) - MIDI」ページ、「非録音時の MIDI データを記録 (Retrospective Record)」オプションがアクティブに設定され、そして MIDI トラックが録音可に設定されている場合、停止モード時や再生中に演奏されたすべての MIDI ノートはバッファメモリーにキャプチャーされます。その後、このコマンドを選択すると、演奏された MIDI ノート（すなわちバッファメモリーに記憶された MIDI ノート）は録音可の MIDI トラックに MIDI パートとして置かれます。MIDI パートは演奏を開始した時のカーソル位置に表示されます。

## ネットワーク (Network) メニュー

### アクティブ (Active)

この項目をオンにすると、Nuendo のネットワーク機能がアクティブになります。

### プロジェクトの共有とアクセス権 ... (Project Sharing and Permissions...)

この項目を選択すると、「プロジェクトの共有と許可 (Project Sharing and Permissions)」ダイアログが開かれます。Nuendo のネットワーク機能を利用して、ネットワーク経由で他の Nuendo ユーザーと共同作業をする場合、このダイアログで、共有するプロジェクトや他のユーザーの読み書き権限を設定します。

### 共有プロジェクト ... (Shared Projects...)

この項目を選択すると、「共有プロジェクト (Shared Projects)」ダイアログが開かれます。ここでは、他のユーザーの共有プロジェクトに参加したり、WAN 接続を確立したり、ネットワーク内のユーザーと共有プロジェクトの全体像を捉えたりすることができます。

### ユーザーマネージャー ... (User Manager...)

この項目を選択すると、「ユーザーマネージャー ... (User Manager...)」ダイアログが開かれます。ここでは、許可プリセット (Permission Preset) の作成と管理を行ないます。このプリセットデータは、ネットワークでつながっているユーザーと、共有しているプロジェクトに対する各ユーザーの読み書き権限を記録したリストです。プロジェクトを共有する場合は、まず、「プロジェクトの共有と許可 (Project Sharing and Permissions)」ダイアログで許可プリセットを開いて、読み書き権限を手早く設定することができます。

## 変更を確定 (Commit Changes)

ネットワーク経由で共有プロジェクトの編集を行なっている場合、この項目を利用して、変更操作を通知します。これにより、他のユーザーにも、プロジェクトファイルが更新されて伝わります。また、インスペクターには、各トラック用に変更通知用のボタンがあり、該当するトラックの変更ステータスを表示します。

## 通信状況 (Transfer Status)

この項目を選択すると、データ転送の進行状況を示すダイアログが表示されます。

## 通信状況の確認 (Verify Communication)

この項目を使用すると、共有プロジェクトに参加している他のユーザーがネットワーク上でオンラインになっているかを確認することができます。

## グローバルチャットを開く (Open Global Chat)

この項目を選択するとウィンドウが開かれ、ネットワークに接続された、すべてのユーザーとチャットすることができます。

## プロジェクトチャットを開く (Open Project Chat)

この項目を選択するとウィンドウが開かれ、共有プロジェクトに参加している他のユーザー全員とチャットを行なうことができます。

## デバイス (Devices) メニュー

### 9ピンデバイス 1、2 (9-Pin Device 1 & 2)

選択したメニュー項目に応じて、SONY 9ピンデバイスの1または2のコントロールパネルが表示されます。SONY 9ピン接続を使用すると、Nuendo と外部デバイスを同期できます。

### Control Room ミキサー (Control Room Mixer)

Control Room の機能を制御する「Control Room ミキサー (Control Room Mixer)」ウィンドウを開きます。

### Control Room オーバービュー (Control Room Overview)

チャンネルやシグナルの流れなど、Control Room のバーチャルな概観を示す「Control Room オーバービュー (Control Room Overview)」ウィンドウを開きます。

## 一般リモートデバイス (Generic Remote)

一般リモートデバイス用のステータスパネルを開きます。

## MIDI デバイス マネージャー (MIDI Device Manager)

「MIDI デバイス マネージャー (MIDI Device Manager)」を開くと、MIDI デバイスをインストールできます。すでに定義された MIDI デバイスをリストから選択するか、あるいはデバイスを新たに定義してください。

## MMC Master

MMC (MIDI マシンコントロール) のマスタートランスポートパネルを開きます。

## ミキサー (Mixer)

ミキサーを開きます。ミキサーでは、プロジェクトのすべてのオーディオ、MIDI、FX チャンネル、グループトラック、インプットバス、アウトプットバス、アクティブな VST インストゥルメント、ReWire チャンネルにそれぞれのチャンネル ストリップが与えられています。

他にも、「ミキサー 2 (Mixer 2)」、「ミキサー 3 (Mixer 3)」、「ミキサー 4 (Mixer 4)」がありますが、これらは同一のミキサーを別画面で表示するためのものです。各ミキサー ウィンドウでチャンネルの組合せと構成を自由に選択して表示できます。

## プラグイン情報 (Plug-in Information)

「プラグイン情報 (Plug-in Information)」ウィンドウには、インストールされたすべての VST、MIDI プラグインと、それらに関する情報がリストアップされています。

## 残り録音時間 (Record Time Max)

残りの録音時間を表示する独立ウィンドウを開きます。録音に残された時間 (プロジェクトの設定やハードディスクの有効なスペースに依存します) を確認できます。

## SyncStation 9-Pin

Nuendo SyncStation 経由でシステムに接続されている 9ピンデバイス用のコントロールパネルを開きます。

## SyncStation Status

システムに接続されている Nuendo SyncStation のステータスパネルを開きます。

## Time Base 9-Pin

この項目を選択すると、タイムベースデバイス経由でシステムに接続された9ピン デバイス用のコントロール パネルが開かれます。

## タイムディスプレイ (Time Display)

現在の時間的位置を表示するウィンドウを開きます。実質的にトランスポートのタイムディスプレイを拡大したパネルです。タイムディスプレイ 1 に設定された時間の形式でプロジェクトカーソルの位置を示します。

## VST コネクション (VST Connections)

「VST コネクション (VST Connections)」ウィンドウを開きます。ここではインプット / アウトプットのバスをセットアップして、オーディオ ハードウェアと Nuendo の間にオーディオのルーティングを確立します。モノ、ステレオ、各種サラウンド フォーマットなどさまざまなチャンネル構成が可能です。

## VST インストゥルメント (VST Instruments)

「VST インストゥルメント (VST Instruments)」ウィンドウを開きます。最大 64 の VST インストゥルメントを選択できます。ウィンドウのスロットに VST インストゥルメントを選択すると、そのインストゥルメントを MIDIトラックの MIDI 出力先として Output Routing ポップアップメニューから選択することが可能になります。

## VST パフォーマンス (VST Performance)

プロセッサとハードディスクに現在かかっている負荷を グラフィックで示すウィンドウが開かれます。

## ビデオプレーヤー (Video Player)

コンピューターのモニター上でビデオを再生するためのビデオプレーヤーウィンドウが開かれます。

## バーチャルキーボード (Virtual Keyboard) (NEK のみ)

トランスポートパネルを表示し (表示されていない場合)、バーチャルキーボードをアクティブにします。バーチャルキーボードをアクティブにすると、通常のキーボードショートカットがブロックされるので注意してください。

## パネルを表示 (Show Panel)

「デバイス (Device)」メニューに示される有効なデバイスを並べたパネルが表示されます。各デバイスに直接素早くアクセスできます。

## デバイス設定 ... (Device Setup...)

リモートコントロールデバイスを追加、または削除したり、オーディオや MIDI に各種の基本的設定 (ASIO ドライバーや MIDI ポートの選択など) を行なうダイアログを開きます。

## ウィンドウ (Window) メニュー

### 最小化 (Minimize)

アクティブなウィンドウを最小化します。

### 最大化 (Maximize)

アクティブなウィンドウを最大化します。

### すべて閉じる (Close All)

すべてのウィンドウを閉じます。

### すべて最小化 (Minimize All)

すべてのウィンドウを最小化します。

### すべて元に戻す (Restore All)

すべての最小化された Nuendo のウィンドウを元のサイズに戻します。

## ワークスペース (Workspaces)

アクティブなプロジェクトのウィンドウ構成を「ワークスペース」と呼びます。異なるウィンドウの組み合わせをワークスペースとして保存しておくと、「作業環境」を素早く切り替えることが可能になります。

オプション	説明
アクティブなワークスペースをロック (Lock Active Workspace)	アクティブなワークスペースが本意に変更されないようにロックします。
新規ワークスペース (New Workspace)	新規ワークスペースを作成します。
構成... (Organize...)	ワークスペースとプリセットを整理するダイアログを開きます。
ワークスペースのリスト (単数または複数の項目)	リストからワークスペースを選択すると、そのワークスペースが開かれます。

## ウィンドウ一覧 ... (Windows...)

開かれたすべてのウィンドウを管理するダイアログが開かれます。

## 開かれたウィンドウのリスト

「ウィンドウ (Windows...)」メニューのいちばん下のリストでウィンドウを選択すると、そのウィンドウが最前面に表示されます。

## ヘルプ (Help) メニュー

### Steinberg Web サイト (Steinberg on the Web)

この項目からは Steinberg 関連の Web サイトにアクセスできます。サブメニュー項目のひとつを選択すると、Web ブラウザーが自動的に起動して Web ページが開かれます (コンピューターに Web ブラウザーがインストールされ、インターネット接続が適切に機能する必要があります)。

### 電子マニュアル (Documentation)

⇒ これらのドキュメントを読むには、Adobe Reader がインストールされている必要があります。

オプション	説明
オペレーション マニュアル (Operation Manual)	『オペレーションマニュアル (Operation Manual)』を開きます。
リモートコントロール デバイス (Remote Control Devices)	Nuendo が対応している MIDI リモートコントロールデバイスについて記述した PDF ドキュメントを開きます。
プラグイン リファレンス (Plug-in Reference)	標準付属のプラグイン オーディオ エフェクト、MIDIエフェクト、VSTインストゥルメントとそのパラメーターについて記述した PDF ファイルを開きます。
MIDI デバイス (MIDI Devices)	MIDI デバイスに関する設定などを記述した PDF ドキュメントを開きます。
Nuendo 拡張キット (Nuendo Expansion Kit - Cubase Music Tools for Nuendo 4 (NEKのみ))	Steinberg 社の Cubase に搭載された多数の作曲機能 ("Cubase Music Tools") を標準の Nuendo アプリケーションに追加する製品「Nuendo 拡張キット」の内容を解説した PDF ファイルを開きます。Nuendo 拡張キット (NEK) は単体の製品として Steinberg 社製品の販売店で購入できます。
メニューリファレンス (Menu Reference)	『メニューリファレンス (Menu Reference)』 (このマニュアル) を開きます。アプリケーションのメインメニュー項目すべての内容が記されています。

## 登録 (Registration)

このメニュー項目をクリックすると、製品の登録を行なう Steinberg の Web ページが開かれます。インターネット接続が必要です。

## 著作権者とスタッフについて (Credits and Copyrights)

スタッフの一覧と著作権関連の情報などを表示します。

## Nuendo について ... (About Nuendo)

⇒ Mac OSX の場合、このメニュー項目は「Nuendo」メニューにあります。

このメニュー項目を選択すると、Nuendo のバージョンナンバーなどの情報を示すウィンドウが開かれます。